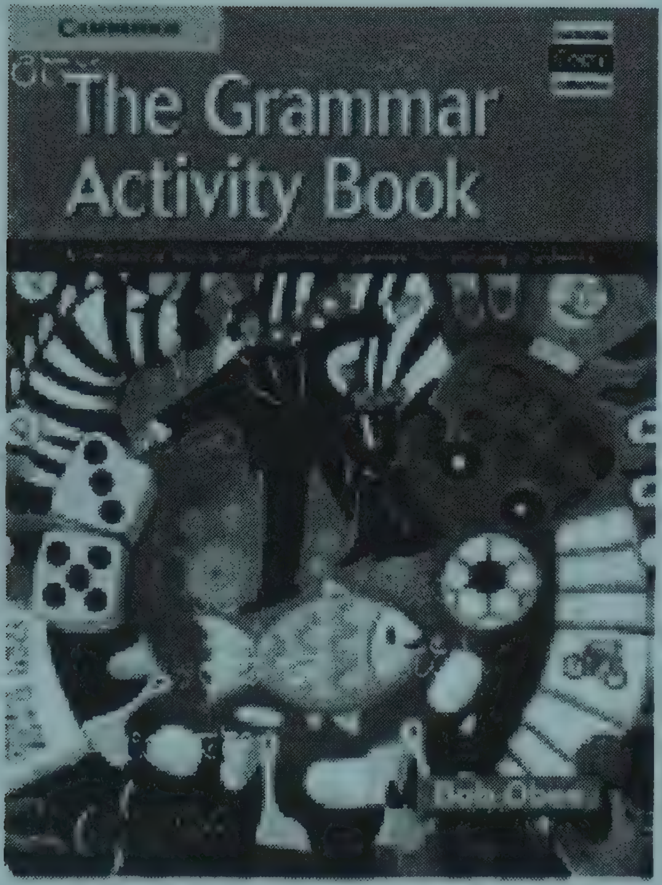
೮

ಗ್ರಾಮರ್ ಆಕ್ಟಿವಿಟಿ ಬುಕ್: ಎ ರಿಸೋರ್ಸ್ ಬುಕ್ ಆಫ್ ಗ್ರಾಮರ್ ಗೇಮ್ಸ್ ಫಾರ್ ಯಂಗ್ ಸ್ಟೂಡೆಂಟ್ಸ್
–ಬಾಬ್ ಒಬೀ

– ವಂದನಾ ಪುರಿ



ಲೇಖಕರು: ಬಾಬ್ ಒಬೀ
ಮೊದಲ ಪ್ರಕಟಣೆ : (1999) 2011
ಪ್ರಕಟನೆ: ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ಯೂನಿವರ್ಸಿಟಿ ಪ್ರೆಸ್
ಐಎಸ್‌ಬಿಎನ್: 978-0-521-57579-9

Grammar activity book : A resource book of grammar games for young students By Bob Obee

ಪುಸ್ತಕ: ಗ್ರಾಮರ್ ಆಕ್ಟಿವಿಟಿ ಬುಕ್: ಎ ರಿಸೋರ್ಸ್ ಬುಕ್ ಆಫ್ ಗ್ರಾಮರ್ ಗೇಮ್ಸ್ ಫಾರ್ ಯಂಗ್ ಸ್ಟೂಡೆಂಟ್ಸ್ (ವ್ಯಾಕರಣ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಪುಸ್ತಕ–ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ವ್ಯಾಕರಣ ಆಟಗಳು)

ಸಾರಾಂಶ: ವ್ಯಾಕರಣದಂತಹ ವಿಷಯವನ್ನು ಆಟಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ, ಭಾಷೆಯ ಸಂಕೀರ್ಣತೆ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಕಲಿಸುವ ವಿವಿಧ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಈ ಪುಸ್ತಕವು ಮಂಡಿಸುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಮುಖ ಪದಗಳು: ವ್ಯಾಕರಣದ ಕಲಿಕೆಗೆ ಆಟಗಳು– grammar learning games, ಭಾಷಾ ಕೌಶಲ್ಯಗಳು– learning skills.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಕಲಿಕೆಗೆ ಅದ್ಭುತ ವಿಧಾನಗಳಾಗಿವೆ. ಹದಿಹರೆಯದವರಿಗೆ ವ್ಯಾಕರಣವನ್ನು ಬೋಧಿಸಲು ದಿ ಗ್ರಾಮರ್ ಆಕ್ಟಿವಿಟಿ ಬುಕ್ ಒಂದು ಸಂಪನ್ಮೂಲ ಪುಸ್ತಕವಾಗಿದೆ. ಅಂತರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಉದ್ದೀಪನಗೊಳಿಸುವ, ಗಮನವನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುವ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆಗೆ ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ತುಂಬುವ ಮೂಲಕ ಆಟಗಳು ಭಾಷೆಯ ಬಳಕೆಗೆ ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಬಲ್ಲವು. ಈ ಪುಸ್ತಕವು ೧೨ ರಿಂದ ೧೬ ವಯಸ್ಸಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಬೋಧಿಸುವ ಶಿಕ್ಷಕರಿಗಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿದೆ. ಆರಂಭಿಕ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ, ಇಂಟರ್ ಮೀಡಿಯಟ್ ಹಂತದವರೆಗಿನ ಭಾಷಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗಾಗಿ ವಿವಿಧ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಇಲ್ಲಿವೆ. ಭಾಷೆಯ ಸಂರಚನೆ ಹಾಗೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಲು, ಹೊಸ ರಚನೆಗಳ ಕುಶಲ ನಿರ್ವಹಣೆ ಮತ್ತು ತಾವಾಗಲೇ ಗಳಿಸಿರುವ ಭಾಷಾಕೌಶಲಗಳೊಂದಿಗೆ ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಸಂಯೋಜಿಸುವ ಮತ್ತು ಉತ್ತೇಜಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಇದನ್ನು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಸಂವಹನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದ ಭಾಷಾ ಸಂಕೀರ್ಣತೆಯ ಅಂತರಕ್ರಿಯೆಯ ಅನುಭವ ನೀಡುವ ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಲೂ ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಈ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ೧೫ ಘಟಕಗಳಿವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಘಟಕವೂ ಒಂದು ಭಾಷಾ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದು ಅದರಲ್ಲಿ ಆ ಕ್ಷೇತ್ರದ ವಿವಿಧ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ೪–೫ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಭಾಷೆಯ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಸಂಯೋಜಿಸಲಾಗಿದೆ; ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಅಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಬೋರ್ಡ್ ಆಟಗಳು, ಪಝಲ್‌ಗಳು, ಕಾರ್ಡ್ ಆಟಗಳು, ಪಂದ್ಯ ರೂಪದ ಆಟಗಳು, ತಾರ್ಕಿಕ ಆಟಗಳು, ಪ್ರಶ್ನಾಧಾರಿತ ಆಟಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ ಸೇರಿವೆ. ಜೋಡಿ ಕಾರ್ಯ, ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು, ದೊಡ್ಡ ಗುಂಪುಗಳ ಜೊತೆಗೂಡಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದು, ಕೋಣೆಯ ಎಲ್ಲೆಡೆಯಿಂದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು, ಜೊತೆಗಾರರನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು ಇಂತಹ ತರಗತಿ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ವರ್ತಮಾನಕಾಲ,

ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು, ಭೂತಕಾಲ, ಹೋಲಿಕೆ, ವಸ್ತುಗಳ ವಿವರಣೆ ನೀಡುವುದು, ಭವಿಷ್ಯತ್ ಕಾಲ, ಎಣಿಸಬಹುದಾದ ವಸ್ತುಗಳು, ಷರತ್ತುಗಳನ್ವಯ ಅರ್ಥೈಸುವಿಕೆ, ನಿರ್ಬಂಧ ಮತ್ತು ಸಾಧ್ಯತೆಗಳು, ಸಮಯ, ಚಲನಶೀಲತೆ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳ ಇವುಗಳ ಸೂಚಕಗಳು, ಕರ್ಮಣಿ ಪ್ರಯೋಗ ಇತ್ಯಾದಿ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಈ ಘಟಕಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಮೊದಲ ೧೪ ಘಟಕಗಳ ಹಿನ್ನೋಟದ ಸ್ವರೂಪದ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯ ಆಟಗಳು ಕೊನೆಯ ಘಟಕದಲ್ಲಿವೆ.

* * *

ಚಿಂತನಾತ್ಮಕ ಪ್ರಶ್ನೆ:

ವ್ಯಾಕರಣವನ್ನು ಕಲಿಸುವಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಪಾತ್ರದ ಮಹತ್ತ್ವವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

ವಂದನಾ ಪುರಿ: ಇಲಿನಾಯ್ಸ್ ಯೂನಿವರ್ಸಿಟಿಯಿಂದ ಭಾಷಾಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಪಿಎಚ್.ಡಿ., ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. ಅವರ ಸಂಶೋಧನಾ ಆಸಕ್ತಿಯು ಅಕೌಸ್ಟಿಕ್ ಫೋನೆಟಿಕ್ಸ್, ಇನ್ಟೋನೇಶನ್, ಪ್ರೊಸೊಡಿ, ಬೈಲಿಂಗ್ವಾಲಿಸಂ, ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಮತ್ತು ಸೋಶಿಯೋಲಿಂಗ್ವಿಸ್ಟಿಕ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿದೆ. ಈಗ ಅವರು ಉದಯಪುರದ ವಿದ್ಯಾಭವನ ಸೊಸೈಟಿಯ ಸಲಹೆಗಾರರಾಗಿದ್ದಾರೆ. vandana22puri@yahoo.com

ಅನುವಾದ: ಎಸ್ ಎನ್ ಗಣನಾಥ/ **ಪರಿಶೀಲನೆ:** ದೇವಕಿ ಲಕ್ಮೀನಾರಾಯಣ್

ಮೂಲ: *Language and Language Teaching,* Volume 3 Number 2 Issue 6 July 2014.

❑